FEDERAÇÃO INTERNACIONAL DE TENIS DE MESA

Estatuto

2023

REGULAMENTOS PARA COMPETIÇÕES INTERNACIONAIS

3.1 ÂMBITO DAS LEIS E REGULAMENTOS

3.1.1 Tipos de Competições

3.1.1.1 Uma *competição internacional* é uma competição na qual podem ser incluídos jogadores de mais de uma Associação.

3.1.1.2 Uma *partida internacional* é um jogo entre equipes representando Associações.

3.1.1.3 Um t*orneio aberto* é aquele que é aberto a jogadores de todas as Associações.

3.1.1.4 Um *torneio restrito* é aquele que é restrito a grupos específicos de jogadores, diferente daqueles grupos restritos por idade.

3.1.1.5 Um *torneio por convite* é aquele que é restrito a Associações ou jogadores específicos, individualmente convidados.

3.1.2 Aplicabilidade

3.1.2.1 Exceto como estabelecido em 3.1.2.2, as Leis (Capítulo 2) devem ser aplicadas a competições de títulos Mundial, Continental, Olímpico e Paralímpico, Torneios Abertos e, para jogos internacionais desde que acordado pelas Associações participantes.

3.1.2.2 A Diretoria Executiva tem o poder de autorizar o organizador de um torneio aberto a adotar variações temporárias das regras.

3.1.2.3 Os Regulamentos para Competições Internacionais aplicam-se a:

3.1.2.3.1. As competições de títulos Mundial, Olímpico e Paralímpico, a menos que tenham sido autorizados pelo pelo Conselho da ITTF e notificado antecipadamente às Associações participantes;

3.1.2.3.2 As competições de títulos Continental, a menos que tenham sido autorizados pela Federação Continental apropriada e notificada antecipadamente às Associações participantes;

3.1.2.3.3 Os campeonatos Internacionais Abertos (3.7.1.2), a menos que tenham sido autorizados pela Diretoria Executiva, e notificado antecipadamente aos participantes, conforme 3.1.2.4;

3.1.2.3.4 Torneios Abertos, exceto como estabelecido em 3.1.2.4.

3.1.2.4 Quando um Torneio Aberto não for realizado em conformidade com qualquer desses regulamentos, a natureza e a extensão da variação devem ser especificadas no formulario de inscrição; o preenchimento e envio do formulário de inscrição será considerado como aceitação total das condições da competição, incluindo tais variações.

3.1.2.5 As Leis e Regulamentos são recomendados para todas as competições internacionais, mas desde que a Constituição seja observada, os torneios internacionais restritos e por convite, e também as competições reconhecidas internacionalmente organizadas por entidades não filiadas podem ser regidas sob as leis baixadas pela autoridade organizadora.

3.1.2.6 As Leis e Regulamentos para Competições Internacionais devem ser aplicadas a menos que as variações tenham sido acordadas antecipadamente ou estejam evidentes nas regras publicadas da competição.

3.1.2.7 Explicações detalhadas e interpretações das Regras, incluindo especificações do equipamento para Competições Internacionais, devem ser publicadas em forma de folhetos Técnicos ou Administrativos pelo Conselho da ITTF; instruções práticas e procedimentos de implementação devem ser editados como Manuais ou Guias pelo Diretoria Executiva. Estas publicações podem incluir partes obrigatórias como também recomendações ou instruções.

3.2 EQUIPAMENTOS E CONDIÇÕES DE JOGO

3.2.1. Equipamento Aprovado e Autorizado

3.2.1.1 A aprovação e a autorização do equipamento de jogo devem ser conduzidas pelo Comitê de Equipamentos em nome do Conselho da ITTF; uma aprovação ou autorização pode ser suspensa pela Diretoria Executiva a qualquer tempo e consequentemente a aprovação ou autorização pode ser cancelada pelo Conselho da ITTF.

3.2.1.2 O formulário de inscrição ou prospecto para torneios abertos devem especificar a marca e a cor da mesa, o conjunto da rede, o piso e a bola a serem usados; a escolha da mesa, conjunto da rede e bola deve ser como estabelcido pela ITTF ou pela Associação que promove o evento, selecionados entre as marcas e tipos atualmente aprovados pela ITTF; para determinados campeonatos sancionados pela ITTF, o piso deve ser de marca e tipo aprovados atualmente pela ITTF.

3.2.1.3 Qualquer borracha com pino ou borracha sanduíche cobrindo a raquete deve ser autorizada pela ITTF e deve ser afixada à madeira para que o logotipo da ITTF, o número da ITTF (quando presente), os nomes do fabricante e da marca estejam claramente visíveis o mais próximo do cabo.

Listas de todos os equipamentos e materiais aprovados e autorizados estão a cargo do Escritório da ITTF e os detalhes estão disponíveis no website da ITTF.

3.2.1.4 As pernas da mesa devem estar no mínimo 40 cm distante da linha de fundo da mesa para jogadores cadeirantes.

3.2.2 Vestimenta de jogo

3.2.2.1 A vestimenta de jogo deve consistir de uma camisa de manga curta ou sem manga, shorts ou saia, ou conjunto esportivo parte única, meias e tênis; outras vestimentas, tais como parte ou todo o agasalho esportivo não devem ser usadas durante o jogo, exceto com a permissão do Árbitro Geral.

3.2.2.2 A cor principal da camisa, saia ou shorts, excetuando mangas e gola da camisa deve ser de cor claramente distinta da bola em uso.

3.2.2.3 A vestimenta pode conter números ou letras nas costas da camisa para identificar um jogador, sua associação ou, em jogo de clubes, seu clube, e propagandas de acordo como previsto em 3.2.5.9; se tiver o nome do jogador nas costas da camisa, este deverá estar situado logo abaixo da gola.

3.2.2.4 Quaisquer números exigidos pelos organizadores para identificar o jogador terá prioridade sobre propagandas, na parte central das costas de uma camisa; tais números devem estar contidos dentro de um quadro com área não maior do que 600 cm^2.

3.2.2.5 Quaisquer marcas ou ornamentos na frente ou lado do uniforme de jogo ou qualquer objeto tal como jóias usadas pelo jogador, não devem chamar a atenção ou serem brilhantes afim de não afetar a visão do oponente.

3.2.2.6 A vestimenta não deve conter desenhos ou letras que possam causar ofensa ou trazer má reputação para o jogo.

3.2.2.7 Os jogadores de uma equipe participando em um jogo de equipe, e jogadores da mesma Associação formando uma dupla em Competições de Títulos Mundial, Olímpico ou Paralímpico devem estar vestidos uniformemente, com possíveis exceções para meias, tênis e número, tamanho, cor e desenho das propagandas na vestimenta.

3.2.2.8 Jogadores e duplas adversárias devem usar camisas de cores suficientemente diferentes para que seja facilmente distinguido pelos espectadores.

3.2.2.9 Se jogadores ou equipes opostas estiverem usando camisas similares, e não houver acordo sobre quem deverá trocá-las, a decisão será feita pelo árbitro, por sorteio.

3.2.2.10 Jogadores participando de Competições de títulos Mundial, Olímpico ou Paralímpico devem usar camiseta e short ou saia de tipos autorizada por suas Associações.

3.2.3 Condições de Jogo

3.2.3.1 O espaço de jogo pode ser de qualquer formato, desde que o tamanho mínimo seja definido por um retângulo não menor do que 14m de comprimento, 7m de largura e 5m de altura, mas os 4 cantos devem ser cobertos por separadores; para eventos de cadeirantes o espaço de jogo pode ser reduzido, mas não pode ser menor do que 8m de comprimento e 6m de largura; para eventos de Veterano, o espaço de jogo pode ser reduzido, mas não pode ser menor que 10m de comprimento e 5m de largura.

3.2.3.2 Os seguintes equipamentos e instalações devem ser considerados como parte da área de jogo: a mesa, incluindo a rede e acessórios, números impressos de identificação das mesas, piso, mesas e cadeiras para os árbitros, placares, porta-toalhas e caixas de bola, separadores, letreiros nos separadores indicando o nome de jogadores ou Associações, e pequenos equipamentos técnicos que podem ser instalados de forma que não afetem o jogo.

3.2.3.3 A área de jogo deve estar circundada por separadores de cerca de 75cm de altura, todos da mesma cor escura de fundo, separando-a das áreas de jogo adjacentes e dos espectadores.

3.2.3.4 Em competições para títulos Mundial, Olímpico e Paralímpico, a intensidade da luz medida na altura da superfície de jogo deve ser no mínimo de 1.500 lux uniformemente distribuídos sobre toda a superfície de jogo, e pelo menos 1000 lux em outrass parte da área de jogo; em outras competições a intensidade deve ser no mínimo 1.000 lux, uniformemente distribuídos sobre a superfície de jogo e ao menos 600 lux em outras partes da área de jogo.

3.2.3.5 Onde houver várias mesas em uso, o nível de iluminação deve ser o mesmo para todas elas e o nível da iluminação atrás da arena de jogos não deve ser maior do que o menor nível de iluminação na área de jogo.

3.2.3.6 A fonte de luz não pode estar a menos de 5m acima do solo.

3.2.3.7 As paredes em volta da arena de jogo devem ser geralmente de cor escura, não conter pontos de luz brilhante e não permitir que a luz solar entre através de janelas ou outras aberturas.

3.2.3.8 O piso não deve ser de cor clara, com brilho reflexivo ou escorregadio e deve ser resiliente (elástico para voltar ao normal pós impacto); o piso deve ser rígido para eventos de cadeirantes.

3.2.3.8.1 Em competições de títulos Mundial, Olímpico e Paralímpico, o piso deve ser de madeira, ou de uma marca e tipo de material sintético enrolável autorizados pela ITTF.

3.2.3.9 Equipamento técnico no conjunto da rede deve ser considerado como parte dele.

3.2.4 Controle de Raquete

3.2.4.1 É responsabilidade de cada jogador assegurar que a borracha esteja presa na sua raquete com cola que não contenha solventes voláteis prejudiciais.

3.2.4.2 Um centro de controle de raquete deve ser instalado em todas competições de Títulos Mundial Olímpico e Paralímpico, bem como para um número selecionado de competições ITTF e também pode ser instalado em competições regionais e continentais.

3.2.4.2.1 O centro de controle de raquete testará as raquetes de acordo com as políticas e procedimentos estabelecidos pela Diretoria Executiva, recomendados pelo Comitê de Equipamentos e Comitê de Árbitros e Árbitros Gerais, para garantir que as raquetes estejam de acordo com as regulamentações da ITTF incluindo, mas não limitado à planicidade e espessura da borracha, bem como a espessura e continuidade da esponja e a presença de substâncias voláteis ou nocivas.

3.2.4.2.2 Normalmente, o teste de controle de raquete deve ser efetuado antes do jogo. Os testes após o jogo somente podem ser conduzidos quando a raquete não foi submetida a tempo para o teste antes do jogo, ou para testes ou inspeções que não puderam ser realizadas antes do jogo.

3.2.4.2.3 As raquetes que não passarem no teste de controle de raquete antes do jogo não podem ser utilizadas, porém podem ser substituidas por uma segunda raquete que pode ser testada imediatamente se o tempo permitir, do contrário, ela será testada após o jogo; no caso da raquete não passar no teste aleatório de controle de raquete após o jogo, o jogador infrator estará sujeito às penalidades.

3.2.4.2.4 Todos os jogadores têm o direito de testar voluntariamente suas raquetes sem nenhum tipo de penalidade antes do jogo.

3.2.4.3 Após 4 reprovaçoes acumuladas em qualquer aspecto do teste de raquete num periodo de quatro anos, o jogador pode terminar o evento, mas posteriormente a Diretoria Executiva irá suspender p jogador infrator por 12 meses.

3.2.4.3.1 A ITTF deverá informar o jogador suspenso por escrito.

3.2.4.3.2 O jogador suspenso poderá apelar ao Tribunal da ITTF em até 21 dias do recibimento da carta de suspensão; mesmo havendo uma apelação, a suspensão do jogador continuará vigente.

3.2.4.4 A ITTF deverá manter um registro de todas as reprovaçoes nos testes de raquete desde 1 de setembro de 2010.

3.2.4.5 Uma área própria e ventilada deverá ser providenciada para a colagem das borrachas às raquetes e adesivos líquidos não devem ser usados em nenhum outro lugar do local de competição.

"Local de Competição" significa a parte do prédio usada para Tênis de Mesa e suas atividades relacionadas, instalações em geral e área pública.

3.2.5 Propagandas e símbolos

3.2.5.1 Dentro da área de jogo, as propagandas deverão ser colocadas somente em equipamentos e instalações listadas em 3.2.3.2 ou na roupa dos jogadores ou dos árbitros ou nos números dos jogadores e não deverá ser acrescido nenhum outro item especial.

3.2.5.1.1 Propagandas ou marcas dentro ou próximas da área de jogo, na roupa ou número dos jogadores e na roupa dos árbitros, não devem exibir itens sobre tabaco, bebidas alcoólicas, drogas nocivas ou produtos ilegais e não devem conter discriminação ou conotação de raça, xenofobia, gênero, religião, deficiências ou outras formas de discriminação; porém, para competições não explicitamente organizadas para jogadores menores que 18 anos, a ITTF pode permitir propagandas ou marcas para bebidas não alcoólicas destiladas no equipamento ou acessórios próximos à área de jogo, desde que a regulamentação local permita.

3.2.5.2 Nos Jogos Olímpicos e Paralímpicos propagandas no equipamento de jogo, uniforme de jogadores e de árbitros deverão estar de acordo, respectivamente, com os regulamentos do Comitês Olímpico e Paralímpico Internacional.

3.2.5.3 Com exceção do uso de LED (diodo emissor de luz) e dispositivos similares, propagandas nos separadores dos lados da área de jogo, as cores fluorescentes, luminescentes ou brilhantes não devem ser usadas em qualquer lugar dentro da área de jogo e a cor do fundo dos separadores deve ser escura.

3.2.5.3.1 Propagandas nos separadores não devem mudar durante o jogo de clara para escura e vice versa.

3.2.5.3.2 LEDs e dispositivos similares nos separadores não podem ser tão brilhantes que atrapalhem os jogadores durante as partidas e não podem mudar quando a bola estiver em jogo.

3.2.5.3.3 Propagandas nos LEDs e dispositivos similares não poderão ser usadas sem aprovação prévia da ITTF.

3.2.5.4 Letras ou símbolos na parte interna dos separadores devem ser claramente diferentes da cor da bola em uso, não ter mais do que duas cores e devem estar contidos numa altura máxima de 40cm.

3.2.5.5 Pode haver até 6 propagandas no piso da área de jogo; tais impressões:

3.2.5.5.1 podem ser colocadas 2 a cada extremo da área de jogo, cada uma contida em uma área de 5m²; e 1 a cada lado da mesa, cada uma delas contida numa área de 2,5m²;

3.2.5.5.2 nos extremos da área de jogo não devem estar a menos de 3m da linha de fundo da mesa;

3.2.5.5.3 devem ser de cor uniforme diferente da cor da bola em uso, a não ser que outras cores tenham sido permitidas com antecedência pela ITTF;

3.2.5.5.4 devem não alterar significativamente a superfície de atrito do piso;

3.2.5.5.5 devem consistir de apenas um logo, marca nominal ou outros icones, e não devem incluir qualquer fundo.

3.2.5.6 Propagandas na mesa devem cumprir com os seguintes requisitos:

3.2.5.6.1 Pode haver 1 propaganda permanente do nome ou logo do fabricante ou fornecedor em cada metade de cada lado da mesa e em cada extremo da mesa.

3.2.5.6.2 Pode haver 1 propaganda temporária, que também pode ser o nome ou logo do fabricante ou fornecedor, em cada metade de cada lado da mesa e em cada extremo da mesa.

3.2.5.6.3 Cada propaganda permanente e temporária devem estar contida dentro de um comprimento total de 60cm.

3.2.5.6.4 As propagandas temporárias devem estar claramente separadas das propagandas permanentes.

3.2.5.6.5 As propagandas não devem ser para outros fornecedores de equipamentos de tênis de mesa.

3.2.5.6.6 Não deve haver nenhuma propaganda, nome da mesa, nome ou logo do fabricante ou fornecedor da mesa no seu suporte de sustentação, exceto se o fabricante ou fornecedor da mesa for o patrocinador oficial do evento.

3.2.5.7 Poderá haver 2 propagandas temporárias na rede em cada lado da mesa, que devem ser de cor claramente diferente da cor da bola em uso, e não devem estar uma distância de 3cm do topo da fita ao longo do topo da rede; propagandas colocadas em partes da rede dentro de extensões verticais das linhas laterais da mesa podem ter um logo, marca com letras e outros ícones.

3.2.5.8 Propagandas nas mesas dos árbitros ou outra mobília dentro da área de jogo devem estar contidas dentro de uma área total de 750cm².

3.2.5.9 Propagandas na vestimenta dos jogadores devem estar limitadas a:

3.2.5.9.1 marca registrada do fabricante, símbolo ou nome contido dentro de uma área de 24cm²;

3.2.5.9.2 não mais do que 6 propagandas claramente separadas, contidas em uma área total combinada de 600cm², na frente, lado ou ombro da camisa, com não mais que 4 propagandas na frente;

3.2.5.9.3 não mais do que 2 propagandas, contidas numa área total de 400cm², nas costas da camisa;

3.2.5.9.4 não mais do que 2 propagandas, contidas numa área total combinada de 120cm², somente na frente e lados do shorts ou saia.

3.2.5.10 Propagandas nos números dos atletas deverão estar contidas em uma área total de 100cm². Se esses números não forem usados poderão ser usadas propagandas adicionais temporárias para patrocinadores do torneio dentro de uma área de até 100cm².

3.2.5.11 Propagandas na vestimenta dos árbitros deverão estar contidas numa área total de 40cm².

3.2.6 Controle de Doping

3.2.6.1 Todos os jogadores participando em competições internacionais, incluindo competições de Jovens, estarão sujeitos a testes durante os eventos feitos pela ITTF, pelas suas Associações Nacionais ou qualquer outra Organização Antidoping responsável pelos testes na competição que eles participem.

3.2.7 Revisão no Tênis de Mesa

3.2.7.1 Um sistema eletrônico de revisão de tênis de mesa (TTR – Table Tennis Review) pode ser usado e entrará em vigor quando um apelo for feito por um jogador contra uma decisão de um árbitro responsável sobre uma questão de fato. O TTR fornecerá uma repetição das circunstâncias que levaram a uma decisão sujeita à revisão, sendo que a decisão final do recurso será tomada por um oficial da TTR.

3.3 OFICIAIS DE PARTIDA

3.3.1 Árbitro Geral

3.3.1.1 Para cada competição, de um modo geral, um Árbitro Geral deverá ser apontado e sua identidade e localização deverá ser conhecida por todos os participantes e, quando apropriado, pelos capitães de equipe.

3.3.1.2 O árbitro geral deve ser responsável por

3.3.1.2.1 a condução do sorteio;

3.3.1.2.2 a programaçã das partidas por horário e mesa;

3.3.1.2.3 a indicação dos oficiais de partida;

3.3.1.2.4 conduzir uma reunião para os oficiais de partida antes do início do Campeonato;

3.3.1.2.5 checar a elegibilidade dos jogadores;

3.3.1.2.6 decidir se um jogo pode ser suspenso em uma emergência;

3.3.1.2.7 decidir se os jogadores podem deixar a área de jogo durante uma partida;

3.3.1.2.8 decidir se os períodos de prática legais poderão ser prolongados;

3.3.1.2.9 decidir se os jogadores podem usar a calça de agasalho durante uma partida;

3.3.1.2.10 decidir qualquer questão de interpretação de Leis ou Regulamentos, incluindo a aceitação da vestimenta, equipamento de jogo e condições de jogo;

3.3.1.2.11 decidir se e onde os jogadores podem praticar durante uma suspensão emergencial de jogo;

3.3.1.2.12 adotar ação disciplinar por mau comportamento ou outras infrações dos regulamentos.

3.3.1.3 Se, com a concordância do comitê de gerenciamento de competição, quaisquer das obrigações de um Árbitro Geral forem delegadas a outras pessoas, as responsabilidades e localizações específicas de cada uma dessas pessoas devem ser conhecidas para os participantes e, quando apropriado, pelos capitães de equipes.

3.3.1.4 O Árbitro Geral ou um Árbitro Geral Adjunto apontado para exercer a autoridade na ausência do primeiro, deverá estar presente o tempo todo durante o jogo;

3.3.1.5 Quando o Árbitro Geral estiver convencido de que é necessário, ele pode substituir um oficial de partida a qualquer momento, mas ele não pode alterar uma decisão já tomada pelo oficial substituído em uma questão de fato dentro de sua jurisdição.

3.3.1.6 Os jogadores estarão sob a jurisdição do Árbitro Geral a partir do momento que eles chegam ao local de competição até deixá-lo.

3.3.2 Árbitro, Árbitro Auxiliar, Contador de Batidas e Oficial da Revisão de Tênis de Mesa (TTR)

3.3.2.1 Um árbitro e um árbitro auxiliar deverão ser indicados para cada partida.

3.3.2.2 O árbitro deverá sentar-se ou ficar de pé em linha com a rede, e o árbitro auxiliar deverá sentar-se diretamente em frente a ele, do outro lado da mesa.

3.3.2.3 O árbitro deve ser responsável por:

3.3.2.3.1 checar a aceitação dos equipamentos e condições de jogo e relatar qualquer deficiência ao Árbitro Geral;

3.3.2.3.2 pegar uma bola, aleatoriamente, como previsto em 3.4.2.1.1 - 2;

3.3.2.3.3 conduzir o sorteio para a escolha de sacar, receber ou lados;

3.3.2.3.4 decidir se os requisitos da lei do saque podem ser relaxados para um jogador com deficiência física;

3.3.2.3.5 controlar a ordem do saque, recepção e lados, e corrigir qualquer erro;

3.3.2.3.6 decidir cada rali como um ponto ou let (obstrução);

3.3.2.3.7 dizer o placar de acordo com o procedimento estabelecido;

3.3.2.3.8 introduzir o sistema de aceleração no tempo apropriado;

3.3.2.3.9 manter a continuidade do jogo;

3.3.2.3.10 adotar ação em face a infrações dos regulamentos de instrução ou de comportamento;

3.3.2.3.11 sortear qual jogador, dupla ou equipe deverá trocar de camisa se jogadores ou equipes oponentes tiverem camisas similares, quando não concordarem sobre quem deverá trocá-la;

3.3.2.3.12 assegurar que somente pessoas autorizadas estejam na área de jogo.

3.3.2.4 O árbitro auxiliar deve:

3.3.2.4.1 decidir se a bola em jogo toca ou não a quina da superfície de jogo, do lado da mesa mais próximo a ele;

3.3.2.4.2 informar ao árbitro sobre as infrações dos regulamentos de instrução ou de comportamento.

3.3.2.5 Ambos, árbitro ou árbitro auxiliar podem:

3.3.2.5.1 decidir se uma ação de saque do jogador é ilegal;

3.3.2.5.2 decidir se, em um saque correto, a bola toca o conjunto da rede;

3.3.2.5.3 decidir se um jogador obstrui a bola;

3.3.2.5.4 decidir se as condições de jogo são afetadas de modo que possam prejudicar o resultado do rali;

3.3.2.5.5 cronometrar a duração do período de prática, do jogo e dos intervalos;

.

3.3.2.6 O árbitro auxiliar ou um outro oficial podem atuar como contador de batidas, para contar as rebatidas do jogador ou dupla recebedora quando o sistema de aceleração estiver em operação.

3.3.2.7 Uma decisão tomada pelo árbitro auxiliar de acordo com o previsto em 3.3.2.5 não pode ser invalidada pelo árbitro.

3.3.2.8 Quando a Revisão do Tênis de Mesa (TTR) estiver em operação, uma decisão feita pelo árbitro ou árbitro auxuliar poderá ser anulada pelo oficial da TTR.

3.3.2.9 Os jogadores estarão sob a jurisdição do árbitro desde o momento em que eles chegam à área de jogo até deixá-la.

3.3.3 Apelações

3.3.3.1 Nenhum acordo entre jogadores em um evento individual, ou entre capitães de equipe em um evento por equipes, pode alterar a decisão sobre uma questão de fato feita pelo oficial de partida responsável, sobre questão de interpretação das Leis ou Regulamentos feita pelo árbitro geral responsável ou sobre qualquer outra questão do evento ou da condução dos jogos pelo comitê de gerenciamento.

3.3.3.2 Nenhuma apelação pode ser feita ao árbitro geral contra uma decisão sobre uma questão de fato feita pelo oficial de partida responsável ou para ao comitê de gerenciamento sobre uma questão de interpretação de Leis ou Regulamentos feita pelo árbitro geral.

3.3.3.3 Quando a Revisão do Tênis de Mesa (TTR) estiver em operação, uma apelação pode ser a ao oficial da TTR contra uma decisão do oficial de partida responsável sobre uma questão de fato, e a decisão do oficial da TTR será a final.

3.3.3.4 Uma apelação pode ser feita ao árbitro geral contra uma decisão de um oficial de partida sobre uma questão de interpretação de Leis ou Regulamentos, e a decisão do árbitro geral será a final.

3.3.3.5 Uma apelação pode ser feita ao comitê de gerenciamento da competição contra uma decisão do árbitro geral sobre uma questão do evento ou na condução dos jogos não coberta pelas Leis ou Regulamentos, e a decisão do comitê de gerenciamento será a final.

3.3.3.6 Num evento individual uma apelação pode ser feita somente pelo jogador participante da partida na qual a questão tenha sido levantada; num evento de equipes uma apelação pode ser feita somente pelo capitão da equipe participante da partida na qual a questão tenha sido levantada.

3.3.3.7 Uma questão de interpretação das Leis ou Regulamentos levantada por uma decisão do árbitro geral, ou uma questão do evento ou do andamento de partida levantada por uma decisão do comitê de gerenciamento de competição, pode ser submetida pelo jogador ou capitão da equipe elegível para fazer uma apelação, através de sua Associação de origem para a consideração do Comitê de Regras da ITTF.

3.3.3.8 O Comitê de Regras deverá elaborar uma diretriz como guia para futuras decisões e tal diretriz pode também ser objeto de um protesto por uma Associação apresentada ao Conselho da ITTF ou à Assembléia Geral, mas isto não poderá afetar a finalidade de qualquer decisão já tomada pelo árbitro geral responsável ou pelo comitê de gerenciamento.

3.4 CONDUÇÃO DE PARTIDAS

3.4.1 Indicação do Placar

3.4.1.1 O árbitro deverá anunciar o placar logo que a bola estiver fora de jogo no final de um rali, ou tão logo seja possível.

3.4.1.1.1 Ao anunciar o placar durante um set, o árbitro deve dizer primeiro o número de pontos obtidos pelo jogador ou dupla que vai servir no próximo rali do set, e então o número de pontos obtidos pelo jogador ou dupla adversária.

3.4.1.1.2 No início de um set e na troca de sacador, o árbitro deve apontar para o próximo sacador e a seguir pode também anunciar o placar com o nome do próximo sacador.

3.4.1.1.3 Ao final de um set, o árbitro deve anunciar o número de pontos obtidos pelo jogador ou dupla vencedora seguido pelo número de pontos obtidos pelo jogador ou dupla perdedora e pode então, dizer o nome do jogador ou dupla vencedora.

3.4.1.2 Em complemento ao anúncio do placar, o árbitro pode usar sinais manuais para indicar suas decisões.

3.4.1.2.1 Quando um ponto for marcado, o árbitro deve levantar seu braço do lado mais próximo ao jogador ou dupla que fez o ponto de modo a posicionar o braço horizontalmente, o antebraço verticalmente e a mão fechada para cima.

3.4.1.2.2 Quando por qualquer razão o rali for *let*, o árbitro deve levantar sua mão acima da cabeça para mostrar que o rali está finalizado.

3.4.1.3 O placar e, quando o sistema de aceleração estiver em operação, o número de batidas deverá ser anunciado em inglês ou em qualquer outro idioma aceitável pelos jogadores ou duplas e pelo árbitro.

3.4.1.4 O placar deverá ser exibido em indicadores mecânicos ou elétricos de maneira que esteja claramente visível aos jogadores e aos espectadores.

3.4.1.5 Quando um jogador for formalmente advertido por mau comportamento, um cartão amarelo deverá ser colocado no placar ou próximo a ele.

3.4.2 Equipamento

3.4.2.1 Os jogadores não deverão escolher bolas na área de jogo.

3.4.2.1.1 Sempre que possível os jogadores deverão ter a oportunidade de escolher uma ou mais bolas antes de entrar na área de jogo e a partida deverá ser iniciada com a bola escolhida pelos jogadores.

3.4.2.1.2 Se a bola não for escolhida antes que os jogadores entrem na área de jogo, ou os jogadores não chegarem a um acordo sobre a bola a ser usada, a partida deverá ser iniciado com uma bola escolhida aleatoriamente pelo árbitro de uma caixa especificada para a competição.

3.4.2.1.3 Se a bola for danificada durante uma partida, ela deverá ser substituída por outra daquelas escolhidas antes da partida ou, se isso não for possível, por uma bola escolhida aleatoriamente pelo árbitro de uma caixa especificada para a competição.

3.4.2.2 A cobertura da raquete (borracha) deve ser usada do modo como foi autorizado pela ITTF, sem qualquer tratamento químico, físico ou outro qualquer, de maneira que altere ou modifique as propriedades de jogo, fricção, aspecto, cor, estrutura, superfície, etc.; em particular, nenhum aditivo deve ser usado.

3.4.2.3 A raquete deve passar com sucesso em todos os parâmetros do teste do controle de raquete.

3.4.2.4 Uma raquete não pode ser substituída durante uma partida individual a menos que ela seja acidentalmente danificada com gravidade a ponto de não poder mais ser usada; se isto acontecer a raquete danificada deve ser substituída imediatamente por outra que o jogador tenha trazido consigo na área de jogo, ou outra que lhe seja repassada na área de jogo.

3.4.2.5 A não ser que seja autorizado pelo árbitro, os jogadores devem deixar suas raquetes sobre a mesa durante os intervalos; mas se a raquete estiver amarrada à mão, o árbitro deve permitir que o jogador permaneça com ela amarrada durante os intervalos.

3.4.3 Prática

3.4.3.1 Os jogadores tem permissão para praticar na mesa de jogo até dois minutos imediatamente antes do início de uma partida, mas não durante os intervalos normais; o período de prática em questão pode ser estendido somente com a permissão do árbitro geral.

3.4.3.2 Durante uma suspensão de emergência de jogo, o árbitro geral pode permitir que os jogadores pratiquem em qualquer mesa, incluindo a mesa da partida.

3.4.3.3 Os jogadores devem ter a oportunidade de checar e familiarizarem-se com qualquer equipamento que eles irão usar, mas isso não lhes dará automaticamente o direto, a mais do que uma breve prática antes de reiníciar o jogo, após a substituição de uma bola ou raquete danificada.

3.4.4 Intervalos

3.4.4.1 O jogo deverá ser contínuo durante todo o tempo de um jogo individual exceto quando um jogador tiver a permissão para:

3.4.4.1.1 um intervalo de até 1 minuto entre sets sucessivos de uma partida individual;

3.4.4.1.2 breves intervalos para uso da toalha após cada 6 pontos a partir do início de cada set e na troca de lados no último set possível de uma partida individual.

3.4.4.2 Um jogador ou dupla pode solicitar um tempo técnico (time out) de até 1 minuto durante um jogo individual.

3.4.4.2.1 Em um evento individual a solicitação do tempo técnico pode ser feita pelo jogador ou dupla ou pelo técnico designado; em um evento de equipes o tempo técnico pode ser solicitado pelo jogador ou dupla ou pelo capitão da equipe.

3.4.4.2.2 Se um jogador ou dupla e um técnico ou capitão discordarem na solicitação de um tempo técnico, a decisão final deverá ser feita pelo jogador ou dupla em um evento individual e pelo capitão em um evento de equipes.

3.4.4.2.3 A solicitação de um tempo técnico, que somente pode ser feita entre ralis em um set, deve ser indicada por um sinal de “T” feito com as mãos.

3.4.4.2.4 Ao receber uma solicitação válida de tempo técnico o árbitro deverá suspender o jogo e levantar um cartão branco com a mão do lado do jogador ou dupla que requisitou o tempo; o cartão branco ou outro marcador apropriado deverá ser colocado sobre o lado da mesa daquele jogador ou dupla.

3.4.4.2.5 O cartão branco ou marcador deve ser retirado e o jogo reiniciado assim que o jogador ou dupla que solicitou o tempo técnico estiver pronto para continuar ou ao fim de 1 minuto, o que ocorrer primeiro.

3.4.4.2.6 Se uma solicitação válida para um tempo técnico for feita simultaneamente pelos jogadores ou duplas, ou em nome de ambos jogadores ou duplas, o jogo será reiniciado quando ambos os jogadores ou duplas estiverem prontos ou ao final de 1 minuto, o que ocorrer primeiro, e nenhum dos jogadores ou dupla terão direito a um outro tempo técnico durante aquela partida individual.

3.4.4.3 Não haverá intervalos entre partidas individuais sucessivas de um jogo de equipe exceto quando um jogador que atuou em sucessivas partidas solicitar um intervalo de até 5 minutos entre aquelas partidas.

3.4.4.4 O árbitro geral pode permitir uma suspensão de jogo, de duração a mais curta possível, e em nenhuma circunstância maior do que 10 minutos, se um jogador estiver temporariamente incapacitado por um acidente, desde que na opinião do árbitro geral a suspensão não seja desvantajosa para o jogador ou dupla adversária.

3.4.4.5 Uma suspensão não deverá ser permitida devido a uma deficiência que estava presente ou estava racionalmente esperada no início do jogo, ou se for devida a fadiga normal do jogo; deficiências tais como câimbra ou exaustão, causadas pelo estado físico atual do jogador ou pela maneira na qual o jogo se desenvolveu não justifica uma suspensão emergencial, que pode somente ser permitida por incapacidade resultante de acidente, tal como um ferimento causado por uma queda.

3.4.4.6 Se qualquer pessoa estiver sangrando dentro da área de jogo, o jogo deve ser suspenso imediatamente e não será reiniciado até que a pessoa tenha recebido atendimento médico e todos os vestígios de sangue removidos da área de jogo.

3.4.4.7 Os jogadores deverão permanecer dentro ou próximo à área de jogo durante toda a partida individual, exceto com a permissão do árbitro geral; durante intervalos entre sets e tempos técnicos eles deverão permanecer a até 3 metros da área de jogo, sob a supervisão do árbitro.

3.5 DISCIPLINA

3.5.1 Instrução

3.5.1.1 Em um evento de equipes, os jogadores podem receber instrução de qualquer pessoa autorizada a estar na área de jogo.

3.5.1.2 Em um evento individual, um jogador ou dupla pode receber instrução somente de uma pessoa, designada antecipadamente ao árbitro, exceto se os jogadores de uma dupla forem de diferentes Associações, onde cada um poderá designar um instrutor, mas com relação aos itens 3.5.1 e 3.5.2 estes dois instrutores devem ser tratados como uma unidade; se uma pessoa não autorizada der instrução, o árbitro deverá mostrar um cartão vermelho e expulsar tal pessoa da área de jogo.

3.5.1.3 Os jogadores podem receber instrução a qualquer momento exceto durante os ralis desde que o jogo não se atrase (3.4.4.1); se qualquer pessoa autorizada der instrução ilegalmente, o árbitro mostrará o cartão amarelo para adverti-la de que qualquer outra infração resultará em sua expulsão da área de jogo.

3.5.1.4 Após uma advertência ter sido dada, se na mesma partida por equipe ou em uma mesma partida de um evento individual, qualquer pessoa que venha a dar novamente uma instrução ilegal, o árbitro deve mostrar o cartão vermelho e a expulsará da área de jogo, mesmo que não tenha sido a pessoa anteriormente advertida.

3.5.1.5 Em uma partida por equipe não será permitido o retorno do instrutor expulso, exceto quando solicitado a jogar e tal pessoa não poderá ser substituída por outro instrutor, até o final de todaa as partidas por equipe; em um evento individual não será permitido o retorno do técnico expulso até o final da partida individual.

3.5.1.6 Se o instrutor expulso se negar a sair ou retornar antes do término da partida, o árbitro interromperá o jogo e se reportará ao árbitro geral.

3.5.1.7 Estas regras aplicam-se somente para instrução durante o jogo e não impedirá que um jogador ou capitão, como apropriado, faça uma apelação legítima nem coibir uma consulta com um intérprete ou Representante da Associação para explicação de uma decisão jurídica.

3.5.2 Mau Comportamento

3.5.2.1 Jogadores e técnicos ou outros instrutores deverão evitar comportamento que venha afetar deslealmente um adversário, ofender espectadores ou denegrir o bom nome do desporto, tais como uso de linguagem abusiva, quebra proposital da bola de jogo ou atirá-la fora da área de jogo, golpear a mesa ou separadores e desrespeitar os oficiais de partida.

3.5.2.2 Se a qualquer momento um jogador, um técnico ou outro instrutor cometerem uma ofensa grave o árbitro suspenderá o jogo e se reportará imediatamente ao árbitro geral; para ofensas menos sérias o árbitro pode, em uma primeira ocasião, mostrar o cartão amarelo e advertir o ofensor que qualquer outra ofensa estará sujeita a penalidades.

3.5.2.3 Exceto como previsto em 3.5.2.2 e 3.5.2.5, se um jogador que foi advertido cometer uma segunda ofensa na mesma partida individual ou partida por equipe, o árbitro deve conceder um ponto para o adversário do ofensor, e numa ofensa seguinte concederá dois pontos, cada vez mostrando um cartão amarelo e um vermelho juntos.

3.5.2.4 Se um jogador que tenha recebido 3 pontos de penalidade na mesma partida individual ou partida por equipe continuar a comportar-se mau, o árbitro deve suspender o jogo e reportar-se imediatamente ao árbitro geral.

3.5.2.5 Se um jogador trocar sua raquete durante uma partida individual sem ela ter sido danificada, o árbitro suspenderá o jogo e reportar-se ao árbitro geral.

3.5.2.6 Uma advertência ou penalidade cometida por um dos jogadores da dupla será aplicada aos par (dois jogadores da dupla), mas não para o jogador que não cometeu a ofensa em uma partida individual seguinte da mesma partida por equipe; ao início da partida de duplas o par será considerado como tendo cometido a mais alta de qualquer advertência ou penalidade recebida por qualquer um dos jogadores na mesma partida por equipe.

3.5.2.7 Exceto como disposto no item 3.5.2.2 se um técnico ou qualquer outro instrutor já advertido cometer outra infração na mesma partida individual ou partida por equipe, o árbitro mostrará o cartão vermelho e o expulsará da área de jogo até o final da partida por equipe ou, em um evento individual, até o término de tal partida.

3.5.2.8 O árbitro geral tem o poder de desclassificar um jogador de uma partida, um evento ou uma competição devido a um comportamento seriamente desleal ou ofensivo, se reportado ou não pelo árbitro; ao fazer isso ele deverá levantar o cartão vermelho; para ofensas menos sérias, que não justifiquem a desclassificação, o árbitro geral pode decidir reportar tal ofensa a Unidade de integridade da ITTF.

3.5.2.9 Se um jogador for desclassificado de 2 partidas de um evento por equipe ou individual, ele deverá ser, automaticamente, desclassificado do evento por equipe ou da competição individual.

3.5.2.10 O árbitro geral pode desclassificar do restante de uma competição qualquer pessoa que tenha sido expulsa duas vezes da área de jogo durante aquela competição.

3.5.2.11 Se um jogador for desclassificado de um evento ou competição por qualquer razão, ele automaticamente perderá o direito a qualquer título associado, medalha, premiação em dinheiro ou pontos no ranking.

3.5.2.12 Casos muito sérios de mau comportamento devem ser reportados à Associação do ofensor.

3.5.2.13 A Unidade de Integridade da ITTF poderá tomar medidas adicionais para qualquer violação grave, ou contínua de qualquer disposição do Artigo 3.5.2 e buscar a imposição de uma ou mais sanções acordo com os Regulamentos de Integridade da ITTF do Tribunal de Regulamentos da ITTF.

3.5.3 Boa Apresentação

3.5.3.1 Jogadores, técnicos e oficiais (árbitros, árbitros geral e adjunto, etc.) deverão prezar pela boa apresentação do esporte e salvaguardar sua integridade evitando qualquer tentativa de influenciar os elementos de uma competição de modo
contrário à ética esportiva:

3.5.3.1.1 Os jogadores têm que fazer todo o possível para vencer uma partida e não devem abandonar o jogo exceto por razões de doença ou contusão.

3.5.3.1.2 Jogadores, técnicos e oficiais não devem apoiar ou participar de qualquer forma de aposta ou jogo de azar relacionados as suas próprias partidas e competições.

3.5.3.2 Qualquer jogador que falhar propositalmente em cumprir estes princípios deverá ser punido pela perda parcial ou total do prêmio em dinheiro dos eventos com premiação e/ou pela suspensão dos eventos da ITTF.

3.5.3.3 No caso de uma comprovada cumplicidade contra qualquer instrutor ou oficial , espera-se que a Associação Nacional também venha a punir essa pessoa.

3.5.3.4 Unidade de Integridade da ITTF poderá tomar medidas adicionais para qualquer violação grave, repetida ou contínua de qualquer disposição do Artigo 3.5.3 e buscar a imposição de uma ou mais sanções de acordo com os Regulamentos de Integridade da ITTF do Tribumal de Regulamentos da ITTF

Atualização: Estatuto 2023 – ITTF